

Game Design Document

“ Ruin Runner “

Mata kuliah : Pengantar Game

Teknik Informatika

Universitas Muhammadiyah Malang

Dipersiapkan oleh :

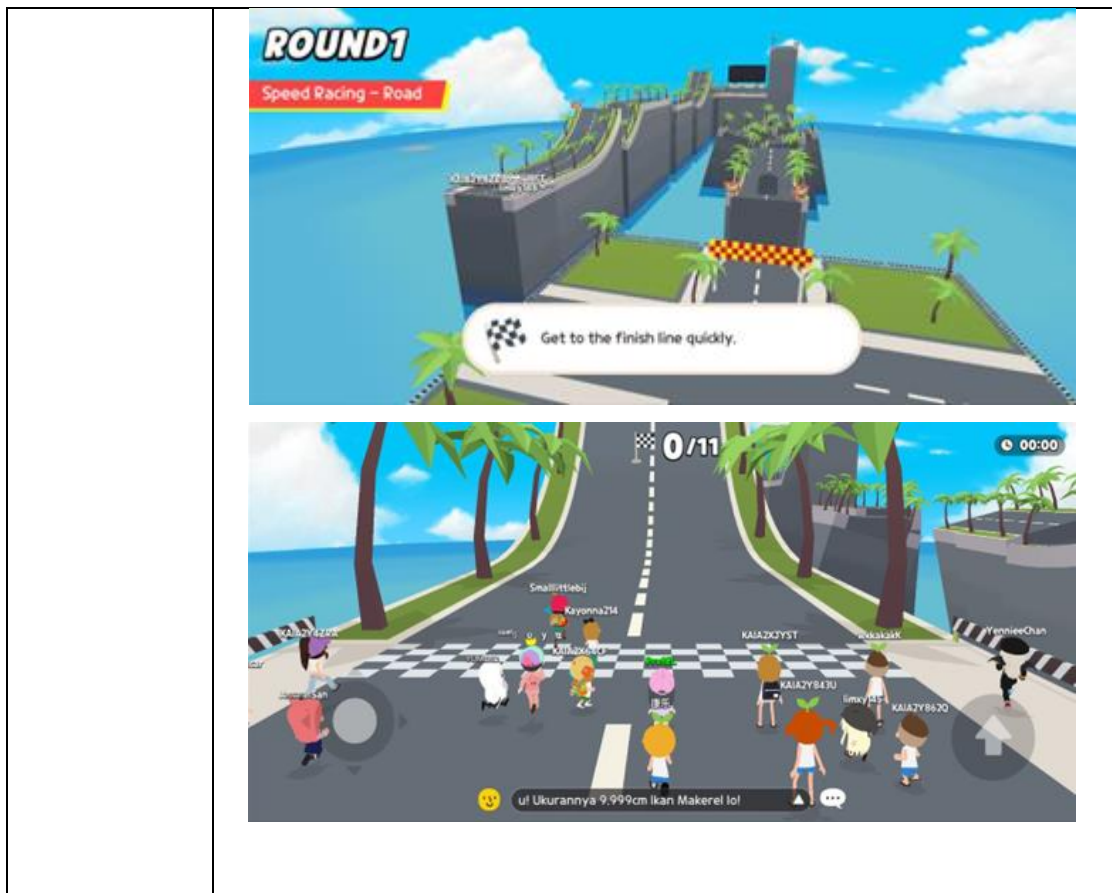
Shabrina Amelia Nurdini 202110370311204

Novia Fitriyani 202110370311232

A. Intro

“Kehidupan tergantung pada setiap langkah melompat di atas keputusan. Bersiaplah untuk berlari secepat kilat melintasi jalanan hancur, dan lompatlah setinggi mungkin untuk menghindari kehancuran dalam perjalananmu menuju garis finish”

Player Motivation	Mastery
Genre	Action
Game Goal	Race
Platform	Mobile, Desktop
Player Experience	Pemain akan merasakan adrenaline saat karakter mereka berlari menuju garis finish melalui jalanan yang rusak, menghindari lubang dengan lompatan yang tepat untuk mencegah jatuh ke jurang. Eksplorasi yang cerdas dan pencapaian pribadi dalam mengatasi setiap rintangan memberikan tingkat keterlibatan yang tinggi. Game ini tidak hanya menantang keterampilan, tetapi juga mengundang pemain untuk merasakan kepuasan setiap kali mereka berhasil mencapai garis finish
Target Market	Masyarakat dengan rentang usia di bawah 30 tahun
Game Reference	<p>Play Together : Game party (Speed Racing)</p> 



B. Game World

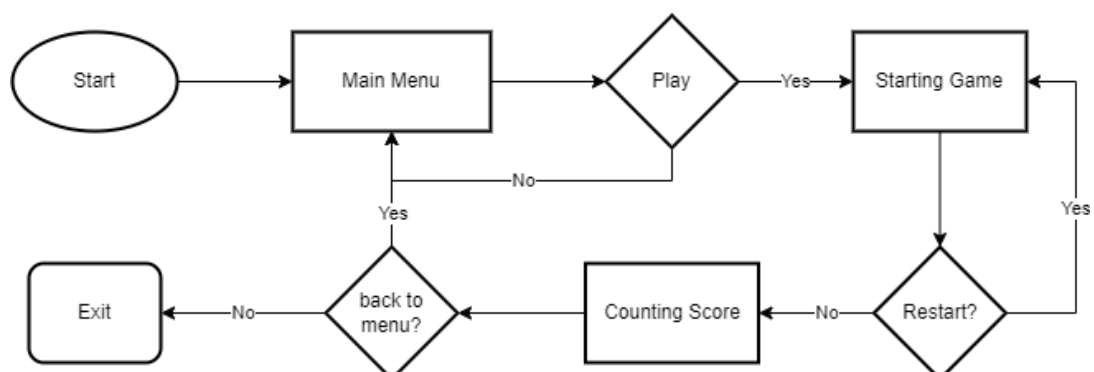
Game world pada game “Ruin Runner” ini merupakan lintasan jalan yang terbuat dari pelangi yang mengapung di atas awan, di sekelilingnya merupakan latar langit berwarna biru tua ke unguan.

C. Character

Character pada game “Ruin Runner” ini merupakan Seorang petualang yang bersemangat dan penuh keberanian

D. Suggested Game Flow Diagram

Game “Ruin Runner” memiliki alur seperti berikut :



E. Gameplay Descriptionnn

Kode Fitur	Nama Fitur
R-M1	Movement
R-SC	Score Counting
R-SD	Slowdown

Runner-M1 Movement

Ini merupakan fitur yang memungkinkan user untuk mengontrol pergerakan character. Fitur ini mencakup kontrol karakter, navigasi, dan interaksi dengan lingkungan sekitar.

Runner-SC Score Counting

Fitur ini mencakup kontrol karakter, navigasi, dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Skor ini dapat mencakup waktu tempuh, dan jarak tempuh, yang merupakan pencapaian khusus yang menyumbang pada keberhasilan pemain dalam permainan.

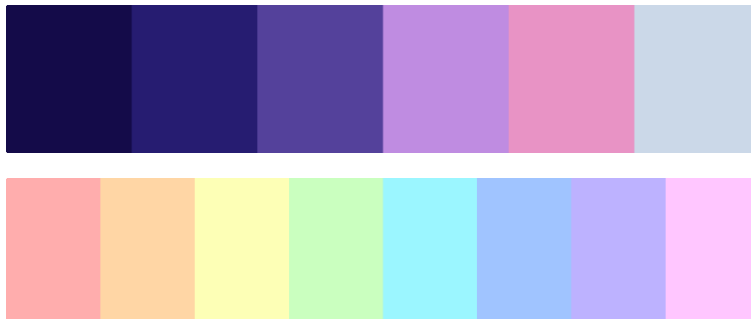
Runner-SD Slowdown

Fitur Slowdown bertujuan untuk memperlambat karakter pemain dalam game untuk sementara waktu.

F. Art Style

Font type : Roboto

Color theme and pallete :



G. Leveling

Pada game Ruin Runner level permainan akan di bedakan dari panjang rute jalan yang harus di tempuh

No	Parameter	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
1	Kecepatan lari character	5/10	6/10	7/10	9/10	10/10
2	Panjang rute jalan	30km	30km	30km	40km	35km
3	Nyawa character	3	3	2	2	2
4	Durasi game	5 menit	4 menit	3 menit	3menit	2 menit

H. Achievement

Pencapaian pada game “Ruin Runner” merupakan score tinggi dari score sebelumnya yang telah di dapatkan oleh para pemain.

I. Asset Breakdown

1. Art Assets

Screen in game

- Background
- Jalan
- Rintangan

In game UI

- Timer
- Update Score
- Level

2. Animation Asset

Screen in game

- Start animasi
- Finish animasi

3. Text Asset

Screen in game

- Menu
- High Score

4. Sound Asset

Menu

- Sfx press button

In Game

- Sfx Start
- Sfx Finish

5. UI Game

Screen in game

- Menu
- Main Game

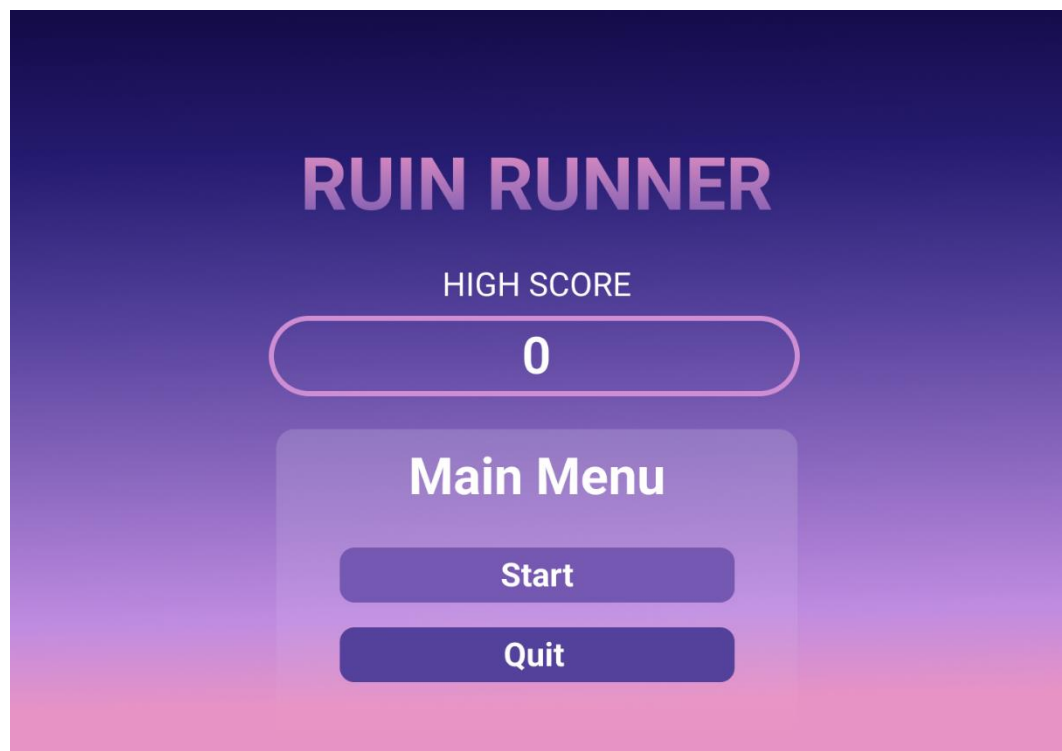
J. Game Technology

Software :

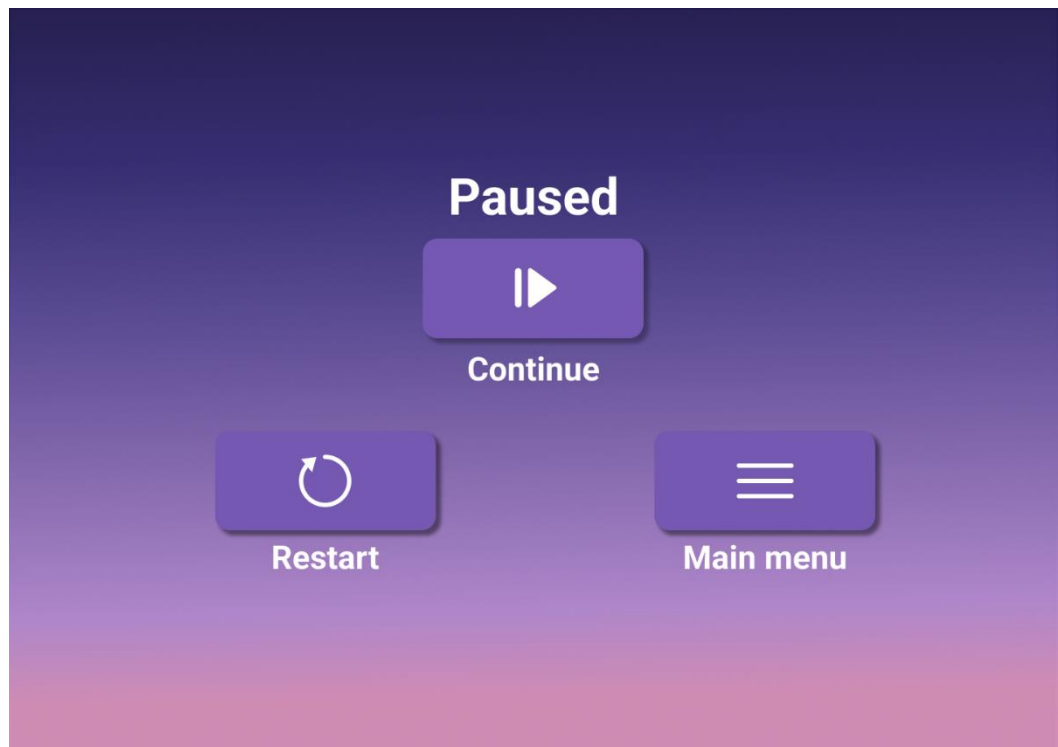
- Game Saving
- Score counting
- UI/UX

K. Game Interface

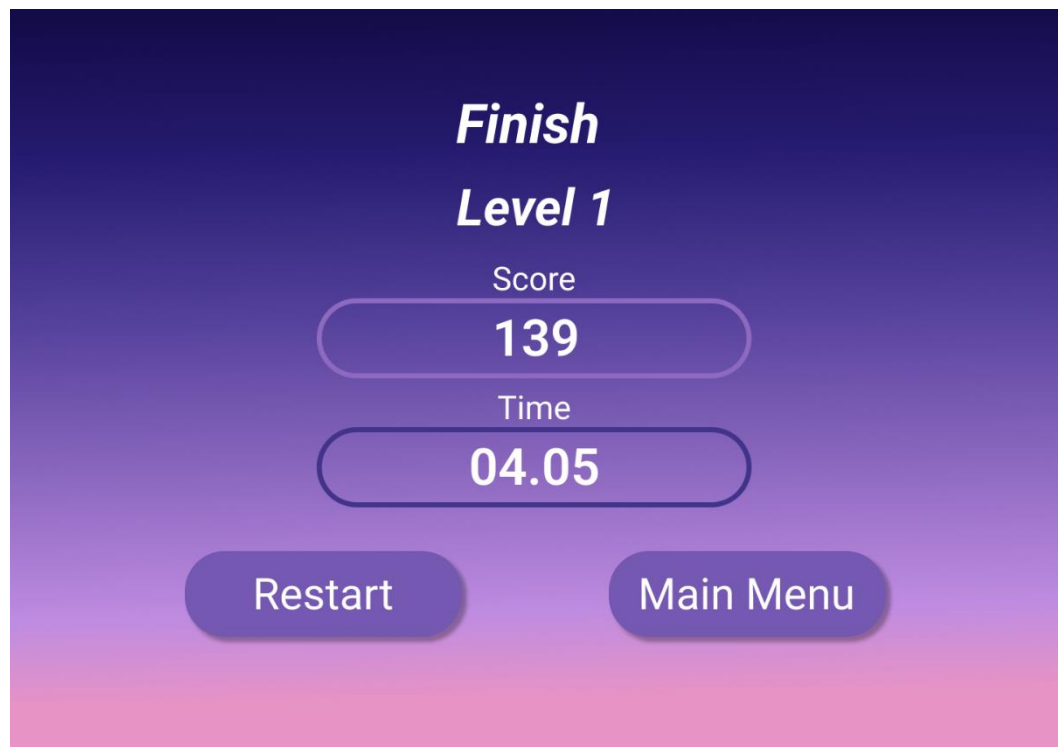
1. Main Menu



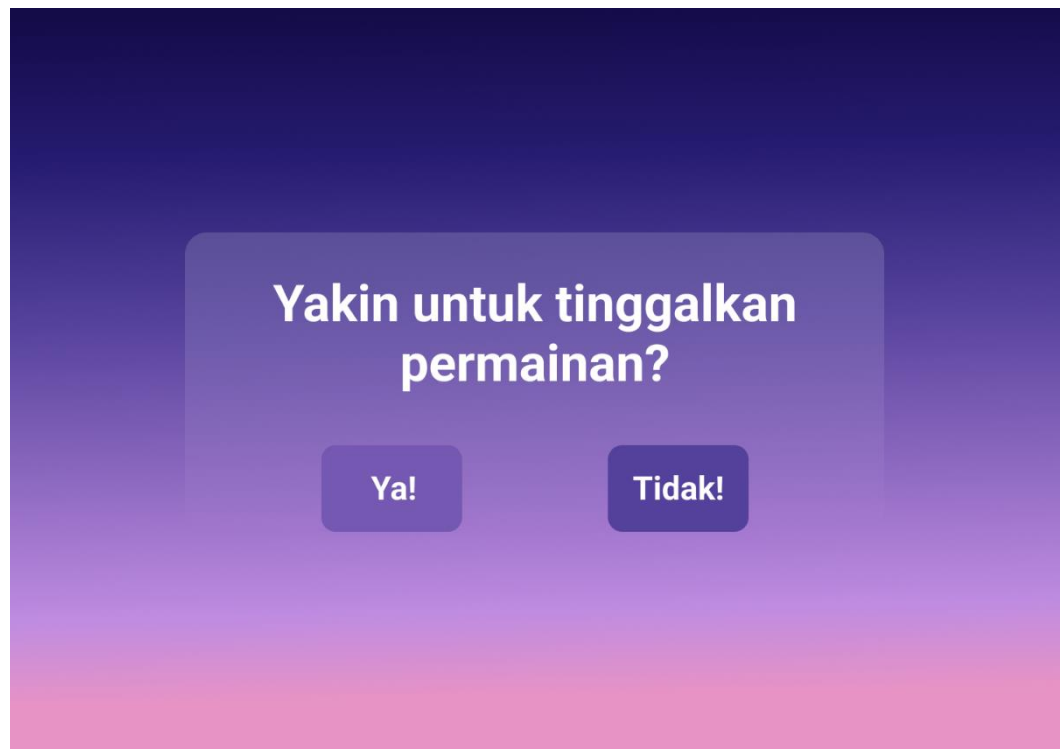
2. Paused Menu



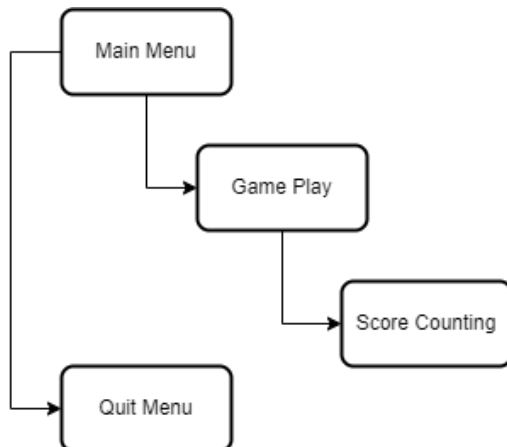
3. Finish Menu



4. Quit Menu



L. Flow Screen



- **Main Menu**

Pemain dapat memilih untuk memulai permainan atau keluar dari permainan,, pada menu ini juga terdapat tampilan scor tertinggi yang telah di dapat oleh pemain.

- **Game Play**

Pemain memulai permainan dengan menggerakkan karakter menggunakan control yang telah di sediakan

- **Score Counting**

Menghitung score yang telah di dapat oleh pemain, berdasarkan waktu dan jarak tempuh nya

- **Quit Menu**

Pesan konfirmasi untuk keluar permainan akan di tampilkan pada menu ini.